



centro adscrito a:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE CATALUNYA
BARCELONATECH

GUIA DOCENT INNOVACIÓ EN LES ACTIVITATS I EQUIPAMENT ESPORTIU 2027-28

DADES GENERALS

Nom:	INNOVACIÓ EN LES ACTIVITATS I EQUIPAMENT ESPORTIU
Curs:	2027-28
Titulació:	Grau en gestió i digitalització en l'esport
Nº de crèdits (ECTS):	6
Ubicació en el pla d'estudis:	3r. Curs, 2on. quadrimestre

1. OBJETIUS

- Comprendre com es desenvolupa el producte esportiu.
- Comprendre el desenvolupament de productes esportius: aconseguir una comprensió profunda del procés de desenvolupament de productes esportius, incloent la investigació de mercat, la ideació, la creació de prototips, les proves i les estratègies de màrqueting.
- • Aplicar la metodologia de Design Thinking: utilitzar l' enfoc de design thinking per a identificar oportunitats, generar solucions creatives per a desenvolupar productes o serveis esportius innovadors.
- • Millorar les habilitats de treball en equip i col·laboració: Desenvolupar habilitats efectives de treball en equip, col·laboració i comunicació mitjançant projectes en grup, que puguin permetre als estudiants treballar de manera cohesionada en un entorn d'equip.
- Presentar i persuadir: Aprendre a articular i presentar les idees de manera eficaç i persuasiva.
- Comunicar la proposta de valor i els beneficis del producte o servei esportiu proposat.
- • Aprendre a dissenyar productes i serveis en funció de les necessitats i requisits de l'esportista: recreatiu/professional o d'altres parts interessades rellevants en l'esport.
- • Assumir la innovació com un procés iteratiu d'aprenentatge continuu.
- • Aplicar les habilitats apreses a un projecte de la vida real per a conèixer de primera ma la complexitat i la dificultat del procés.

2. RESULTATS DE L'APRENENTATGE

- Reconèixer les tendències actuals i emergents a la tecnologia esportiva i utilitzar aquest coneixement per innovar en el desenvolupament de nous productes i serveis esportius.
- Identificar i avaluar l'impacte de les eines i les tecnologies de d'intel·ligència artificial a la indústria esportiva, i de proposar solucions innovadores que integren la IA en la presa de decisions en l'àmbit esportiu.

3. CONTINGUTS

- L'emprenedor.
- Principals models d'innovació en els serveis esportius.
- La innovació aplicada als equipaments esportius.
- Aplicació dels models d'innovació als nous productes esportius: "Design Thinking" i d'altres.
- Aplicació dels models d'innovació als serveis en els equipaments esportius: "Design Thinking" i d'altres.
- Models disruptius i innovació exponencial als serveis esportius.
- Models disruptius i innovació exponencial als equipaments esportius.
- Finançament de projectes d'innovació.